in Mutant Planet

JIM POWER



FRANÇAIS / ENGLISH / DEUTSCH / ITALIANO

JIM POWER

in "Mutant Planet"

JIM POWER

in "Mutant Planet"

MANUEL FRANÇAIS

TABLE DES MATIÈRES

1 - HALLEY CITY

2088

HALLEY CITY (anciennement Los Angeles).

JIM POWER est le chef du Commando Spécial du Service de Protection du Président HALLEY (CSPPH). Tireur d'élite hors pair et doté d'un flair digne des plus grands détectives, il est le meilleur élément du CSPPH.

Cette nuit du 51 janvier, le Président Halley en personne fait irruption dans l'appartement de Jim sur la 827ème Avenue. Jamais Jim n'avait lu un tel désespoir sur ce visage habituellement si posé.

"Jim, il n'y a que vous qui puissiez nous sortir de là..."

Sa fille, la très belle SAMANTHA, vient d'être enlevée par l'ignoble démon VULKHOR de la MUTANT PLANET... une planète située dans la galaxie EXORTOS, à 538 millions d'années-lumière de Halley City et où aucun Terrien n'a encore osé s'aventurer, tant ses habitants et son environnement sont hostiles.

Grâce aux bandes vidéo des caméras de surveillance, on a pu reconstituer l'enlèvement : Samantha était étendue au bord de la piscine de l'immense propriété de Halley à Hawaï. Ses 5 gardes du corps étaient à proximité, dans la salle de tir, où ils effectuaient leurs exercices quotidiens. Pour Vulkhor, c'était le moment propice : avec la précision d'un rapace, il a plongé sur sa proie et s'est envolé en la maintenant solidement entre ses serres.

Vulkhor sait que Samantha est sans doute ce que Halley a de plus cher en ce bas univers. Elle est un otage de choix pour soutirer au Président le secret de l'emplacement de cette nouvelle arme absolue qui pourrait rendre son possesseur Maître de l'Univers.

Halley, conscient des désastres que cette arme causerait si un être maléfique venait à s'en emparer, l'a cachée dans un endroit connu de lui seul. Conscient aussi que les membres de sa famille risquent d'être l'objet d'un chantage, il a engagé des gardes du corps pour chacun d'eux. Mais cela n'a pas suffi...

L'enjeu est colossal : c'est la vie de milliards de Terriens contre celle de Samantha. Vulkhor a fait parvenir un message multisensitotélépathique au Président Halley :

"Halley, tu as 24 heures et pas une seconde de plus pour me livrer ton secret. Si tu n'obtempères pas d'ici là, je me chargerai personnellement de ta chère Samantha... Une si belle enfant... ce serait vraiment dommage d'en faire un mutant..."

Ne pas céder au chantage. La retrouver au plus vite pour ne pas livrer ce secret terrible qui réduirait l'Univers tout entier à l'esclavage. Un seul homme peut venir à bout de Vulkhor : c'est Jim Power, l'homme de tous les dangers.

"Jim, déjà par le passé vous avez montré votre force, votre courage, votre ruse et votre adresse dans le maniement des armes. Vous êtes le seul qui puissiez m'aider. Faites-le pour moi. Faites-le pour elle. Faites-le pour l'Humanité...

- Mais Monsieur le Président, comment parcourir en moins de 24 heures les 538 millions d'années lumière qui nous séparent d'Exortos ?

- Le Professeur IVAN LABHYBINE OSSUZHOV a mis au point un nouveau module de téléportation astromagnétique. Le Professeur vous fournira également vos méga-armes et restera en contact avec vous pour vous envoyer de l'aide si nécessaire. Allons-y."

Dans sa vie, Jim a connu des missions difficiles et périlleuses, mais il est loin d'imaginer ce qui l'attend sur la MUTANT PLANET...

2 - MUTANT PLANET

A LA DECOUVERTE DE LA MUTANT PLANET

Dans son périple à la recherche de Samantha, Jim Power va devoir affronter toute une pléiade de créatures des plus inquiétantes et éviter des pièges redoutables... Pour cela, il devra effectuer une partie du parcours à pied (3 tableaux) et l'autre en Jet-Pack, un engin volant motorisé super-puissant (2 tableaux).

5 niveaux aux animations renversantes, avec des scrollings parallactiques de 3 à 12 parallaxes*.

5 niveaux époustouflants de 50 tableaux chacun*, dans des décors à la fois hostiles et envoûtants : une forêt impénétrable, une cité étrange, des grottes obscures, un cratère énorme et un océan infini...

LES ARMES

Pour venir à bout de toutes vos mauvaises rencontres, 8 armes et 2 méga-armes sont à votre disposition, parmi lesquelles un pistolet à multiples configurations de tir et une "smart bomb" redoutable.

LES ENNEMIS

Mutants, monstres, zombies, bêtes féroces, vautours, têtes de morts, plantes carnivores, araignées et autres créatures étranges jalonnent votre parcours. Anéantissez-en un maximum.

* varie selon les machines

Mais attention, certaines sont indestructibles, vous devrez vous contenter de les éviter et tâcher de ne pas gaspiller vos munitions.

LES PIEGES

Prenez garde aux gouttes d'acide, aux pieux, aux flammes, aux stalagtites et aux tonneaux meurtriers qui pourraient entraver votre périple. Tous ces charmants objets tombent de nulle part et vous devrez faire preuve de réflexe pour les éviter.

LES BONUS

Des **modules**	flottent dans l'air : il s'agit de sondes envoyées par la Terre pour vous aider dans votre mission. Ne les confondez pas avec vos ennemis !!!
Les **boucliers**	vous aident à vous protéger contre certains projectiles...
Les **horloges**	vous donnent du temps supplémentaire pour vous acquitter de votre mission.
Le **1 UP**	vous donne une vie supplémentaire.
Les **fruits**	vous donnent des points de vie.
Les **diamants**	vous donnent du pouvoir d'achat pour vous procurer des armes.
Le bonus **SB**	donne des smart-bombs supplémentaires.
Les **clés**	ouvrent des portes et des passages secrets. N'oubliez pas de les ramasser au fur et à mesure, sans quoi vous risqueriez de rester devant une porte close.

3- CHARGEMENT

ATARI ST :
Insérez la disquette dans le lecteur interne et allumez l'ordinateur.

AMIGA 500 & 2000 :
Insérez la disquette dans le lecteur interne et allumez l'ordinateur.

AMSTRAD CPC DISQUETTE :

Allumez l'ordinateur. Insérez la disquette dans le lecteur interne. Tapez RUN"JIM et appuyez sur la touche <ENTER>.

IBM PC & Compatibles (VGA uniquement) :

Démarrez votre PC et chargez le DOS. Insérez la disquette "JIM POWER A" dans le lecteur. Tapez "JIM", appuyez sur la touche <ENTER> puis suivez les instructions à l'écran.

Si vous voulez installer JIM POWER sur votre disque dur : Démarrez votre PC et chargez le DOS. Insérez la disquette "JIM POWER A" dans le lecteur. Tapez 'INSTALL', appuyez sur la touche <ENTER> puis suivez les instructions à l'écran.

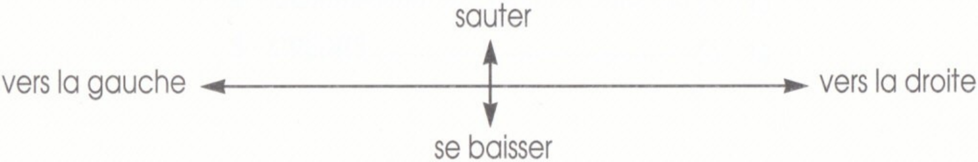
Si, après avoir lancé JIM POWER, le message "Mémoire insuffisante" s'affiche, redémarrez votre PC à partir d'une disquette que vous aurez préalablement formatée avec la commande **Format a: /s.**

N.B. : Pour ce jeu, nous vous recommandons vivement l'utilisation d'un AT 286, 386 ou 486, avec une mémoire vive de 640 K minimum.

4- MANIEMENTS

JOYSTICK

Connectez votre joystick avant de démarrer le jeu et assurez-vous qu'il se trouve en position centrale.



Tir : bouton feu (bouton maintenu enfoncé = smart bomb)

CLAVIER

Déplacement ← → ↑ ↓

Tir Barre d'espace (bouton maintenu enfoncé = smart bomb)

LES TOUCHES DE FONCTION

P	PAUSE
ESC	ABANDON

5- REMERCIEMENTS

IDEE ORIGINALE........Guillaume DUBAIL
Fernando Velez

PROGRAMMATION

ST........Alain BOISRAME

AMIGA........Fernando VELEZ

CPC........PHOENIX

ANIMATIONS ET GRAPHISMES........Guillaume DUBAIL

CHEF DE PROJET........Christophe GOMEZ

MUSIQUE ET SONS........Chris HUELSBECK

MANUEL........Nathalie BERTRON

JIM POWER

in "Mutant Planet"

ENGLISH MANUAL

TABLE OF CONTENTS

1- HALLEY CITY

2088

HALLEY CITY (formerly Los Angeles).

JIM POWER is the chief of the Special Warfare Unit for the Security of President HALLEY (S.W.U.S.P.H.). An unrivalled sharp shooter, gifted with the innate aptitude that makes the greatest detectives, he happens to be the best member of the S.W.U.S.P.H.

On that night of January the 51st, President Halley himself rushed into Jim's apartment on the 827th Avenue. Never before had Jim read such despair on his face, usually so calm.

"Jim, you are the only one who can get us out of this..."

His daughter, the beautiful SAMANTHA, has just been kidnapped by VULKHOR, the ignominious devil from the MUTANT PLANET... a planet which is situated in the galaxy named EXORTOS, at 538 million light-years from Halley City and where no Terrestrian ever dared venture until now, because of its unfriendly inhabitants and environment.

Thanks to the video-tapes of the supervision movie-cameras, it has been possible to reconstitute the kidnapping : Samantha was lying by the swimming-pool in Halley's huge property in Hawaï. Her 5 life-guards were standing nearby, in the shooting range where they were carrying out their daily training. That was the proper time chosen by Vulkhor : with the preciseness of a bird of prey, he swooped down upon his victim and flew away grasping her tightly between his claws.

Vulkhor knows that Samantha is undoubtedly what is most dear to Halley here in our universe. She makes a first-class hostage to squeeze out of the President the secret place of his new absolute arm whose owner could be in a position to be the Lord of the Universe. Halley, aware of the desasters such an arm could cause if a maleficent person happened to take hold of it, has hidden it in a place he only knows. Aware also that members of his family might be exposed to blackmail, he engaged life-guards for each of them. However, it didn't prove sufficient...

The stake is gigantic : it has to do with the lives of billions of Terrestrians against Samantha's. Vulkhor has sent a multisensorial telepathic message to President Halley :

"Halley, I give you 24 hours and not a single extra second for you to deliver your

secret to me. If you don't obey in time, I will take care of your dearest Samantha... Such a beauty... It would be such a pity to make a mutant out of her..."

No surrender to blackmail. To find her as soon as possible so that the terrible secret that would put the whole Universe into slavery, may not be betrayed. Only one man could overcome Vulkhor : his name is Jim Power, the man of all dangers.

"Jim, in the past you already gave me evidence of your strength, your courage, your craftiness and your cunning in the handling of weapons. Only you can help me. Do it for me. Do it for her. Do it for Mankind...

- But, Mister President, how can I cover within 24 hours the distance of 538 million light-years separating us from Exortos ?

- Professor IVAN LABHYBINE OSSUZHOV has developed a new module for astro-magnetic teleportation. The Professor will also supply you with mega-weapons and will keep in touch with you to send you help when needed. Let's go."

Jim has already endured difficult and tricky missions, but he is far from realizing what he is going to experience on MUTANT PLANET...

2- MUTANT PLANET

DISCOVERING MUTANT PLANET

Along his travel in search of Samantha, Jim Power will have to face a whole myriad of most troubling creatures and to escape from frightening traps... To do so, he will have to travel part of the distance on foot (3 levels) and the rest of it with a Jet-Pack, a super-powerful motorized flying device (2 levels).

5 levels with staggering animations and parallactic scrollings of 3 to 12 parallaxes*.

5 astounding levels with in each 50 screens*, in both hostile and fascinating landscapes : an impenetrable forest, a strange city, gloomy caves, a huge crater and a boundless ocean.

WEAPONS

To get through all your bad encounters, you can use 8 weapons and 2 mega-weapons, among which a gun with multiple shooting configurations and a frightening "smart bomb".

* varies according to the computers

ENEMIES

All along your travel, you will bump into mutants, monsters, zombies, wild beasts, vultures, skulls, carnivorous plants, spiders and other strange creatures. Annihilate as many as you can.

But take care, some of them cannot be destroyed, so be happy if you can avoid them and try not to waste your ammunition.

TRAPS

Beware of acid drops, stakes, flames, stalactites and killing barrels that could impede your travel. All these charming objects can fall down from nowhere and you'll have to test your ability to react quickly so that you may not be hit.

BONUSES

Modules	are floating in the air : they are sounding-machines sent by the Earth to help you in your mission. Don't mistake them for your enemies !!!
The **shields**	help you to guard against some projectiles...
The **clocks**	give extra time to allow you to complete your mission.
The **fruit**	give life points
The **1UP** bonus	gives an extra life
The **diamonds**	give purchasing power so that you may buy weapons
The **SB** bonuses	give extra smart bombs
The **keys**	open doors and secret passages. Don't forget to collect them while on your way, otherwise you might stop at a closed door

3- LOADING

ATARI ST :

Insert disk A into the drive and turn on the computer.

AMIGA 500 & 2000 :

Insert disk A into the drive and turn on the computer.

AMSTRAD CPC DISQUETTE :

Turn on the computer. Insert disk into the drive. Type RUN"JIM and press <ENTER>.

IBM PC & Compatibles (VGA mode only) :

Turn on the computer and load the DOS. Insert disk A into the drive. Type 'JIM', press <ENTER> and follow the instructions on the screen.

If you wish to install JIM POWER on a hard disk : turn on the computer and load the DOS. Insert disk A into the drive. Type 'INSTALL', press <ENTER> and follow the instructions on the screen.

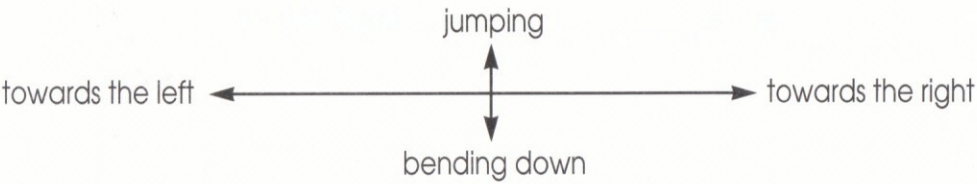
If the message "Not enough memory" comes up on your screen, turn off your computer . Then insert a boot disk and turn it on again (to create a boot disk, format a blank disk with the command **Format a: /s).**

N.B. : For this game, we particularly recommand the use of an AT 286, 386 or 486, with a RAM of at least 640 K.

4- COMMANDS

JOYSTICK

Connect your joystick before starting the game and make sure that it is in the central position.



Shot : Fire button (for the smart bomb, keep fire button pressed)

KEYBOARD

Moving ← → ↑ ↓

Shooting Space bar (for the smart bomb, keep the space bar pressed)

FUNCTIONS

P PAUSE

ESC LEAVE

5- CREDITS

ORIGINAL IDEA .... Guillaume DUBAIL
Fernando VELEZ

PROGRAMMERS

ST .... Alain BOISRAME

AMIGA .... Fernando VELEZ

CPC .... PHOENIX

ANIMATIONS AND GRAPHICS .... Guillaume DUBAIL

PROJECT MANAGER .... Christophe GOMEZ

MUSIC AND SOUND .... Chris HUELSBECK

MANUAL .... Nathalie BERTRON

JIM POWER

in "Mutant Planet"

DEUTSCHES HANDBUCH

INHALTSVERZEICHNIS

1- HALLEY CITY

2088

HALLEY CITY (ehemals Los Angeles).

JIM POWER ist der Führer des Sonderkommandos vom Sicherheitsdienst des Präsidenten HALLEY (S.K.S.P.H.). Ein unvergleichlicher Scharfschütze, mit einem besonderen Scharfsinn. Er ist der größten Detektive würdig und ist das beste Element des S.K.S.P.H.

In dieser Nacht des 51. Januar ist Präsident Halley in Jims Wohnung auf der 11. Straße hereingestürmt. Nie hatte Jim eine solche Verzweiflung am Gesicht dieses Mannes gesehen, der gewöhnlich so ruhig war.

"Jim, Sie sind der Einzige, der uns aus der Affäre ziehen kann..."

Seine Tochter, die bezaubernde SAMANTHA, wurde gerade von VULKHOR, dem furchtbaren Dämon des MUTANT PLANETEN, entführt... Dieser Planet befindet sich im EXORTOS Milchstraßensystem, 538 Milionen Lichtjahre entfernt, wo kein Mensch sich bisher riskiert hat, wegen ihrer Einwöhner und ihrer Umwelt, die feindlich sind.

Dank der Videobänder der Überwachungskameras wurde es möglich, die Entführung zu rekonstruieren : Samantha lag am Swimmbad des riesigen Besitztums Halleys in Hawaï. Ihre 5 Leibwächter waren in der Nähe, im Schußraum, wo sie ihre tägliche Übungen ausführten.

Für Vulkhor war es genau die günstigste Gelegenheit : mit der Genauigkeit eines Raubvogels stürzte er auf seine Beute und flug dann weg, indem er sie kräftig zwischen seinen Fängen festhielt.

Vulkhor weiß schon, daß Samantha der Mensch ist, den Halley im Weltall am liebsten hat. Sie ist eine ausgewählte Geisel, um dem Präsidenten die Geheimstelle dieser neuen absoluten Waffe zu entlocken, die ihr Besitzer zum Herren der Welt machen könnte.

Halley war davon bewußt, daß diese Waffe ein furchtbares Unglück verursachen könnte, falls ein bösartiges Geschöpf sie in Besitz nehmen sollte. Deshalb hat er sie in einer von ihm allein gekannten Stelle verborgen. Jedoch auch davon bewußt, daß die Mitglieder seiner Familie eine Erpressung erleiden könnten, hat er Leibwächter für jedes von ihnen eingestellt. Jedoch ist es nicht genug gewesen...

Der Einsatz ist kolossal : es gilt um das Leben von Milliarden Erdmenschen gegen

Samanthas. Vulkhor hat Präsidenten Halley eine multisinnlich-telepathistische Meldung gesendet :

"Halley, ich gebe dir 24 Stunden und keine Sekunde mehr, um mir dein Geheimnis zu enthüllen. Falls du mir nicht in der Zeit gehorchst, werde ich mich selbst um deine zarte Samantha kümmern... Solch ein hübsches Mädchen... Es wäre wirklich Schade, wenn es in ein Mutant verwandelt würde..."

Kein Nachgeben vor der Erpressung. Sie am schnellsten finden, um dieses schreckliches Geheimnis, das die ganze Welt versklaven könnte, nicht zu enthüllen. Nur ein Mann kann Vulkhor bewältigen : er heißt Jim Power, der Mann aller Gefahr.

"Jim, schon in den vergangenen Zeiten haben Sie mir Ihre Kraft, Ihren Mut, Ihre List und Ihr Geschick bei der Waffenhandhabung beweist. Sie sind der Einzige, der mir helfen kann. Machen Sie es für mich. Machen Sie es für Samantha. Machen Sie es für die Menschheit...

- Aber, Herr Präsident, wie werde ich die 538 Millionen Lichtjahre, die uns von Exortos fernhalten, innerhalb 24 Stunden durcheilen ?

- Der Professor IVAN LABHYBINE OSSUZHOV hat einen neuen Modul sternmagnetischer Fernportation ausgearbeitet. Der Professor wird Sie mit Megawaffen versorgen und wird in Kontakt bleiben, um Ihnen wenn nötig Hilfe zu schicken. Los geht's."

In seinem Leben hat Jim schon schwierige und gefährliche Aufträge ausgeführt, aber er stellt sich noch nicht vor, was ihn auf dem MUTANT PLANETEN erwartet...

2- MUTANT PLANET

AUF ENTDECKUNG DES MUTANT PLANETEN

Im Laufe seiner Suche nach Samantha wird Jim Power eine ganze Menge von bedrohlichen Kreaturen vermeiden müssen und sich vor fürchterlichen Fallen hüten... Er wird einen Teil der Strecke zu Fuß durcheilen (3 Niveaus) und den anderen mit einem Jet-Pack, einem superkräftigen Lufttriebwerk (2 Niveaus).

Entdecken Sie 5 Niveaus mit verblüffenden Animationen und parallaktischen scrollings mit 3 bis 12 Parallaxen*.

* Den Computern nach.

5 überraschende Niveaus mit 50 Bildschirmen* in jedem, in zugleich feindlichen und bezaubernden Landschaften : einem undurchdringenden Wald, einer seltsamen Stadt, finsteren Höhlen, einem riesigen Krater und einem unbegrenzten Ozean...

WAFFEN
Um alle schlechte Treffungen zu bewältigen, stehen Ihnen 8 Waffen und 2 Megawaffen zur Verfügung, unter denen eine Pistole mit vielfachen Schußkonfigurationen und eine fürchterliche "smart" Bombe.

FEINDE
Im Laufe Ihrer Strecke werden Sie mit Mutanten, Ungeheuern, Zombies, reißenden Tieren, Geiern, Todesköpfen, fleischfressenden Pflanzen, Spinnen und anderen seltsamen Kreaturen zusammenstoßen. Vernichten Sie ebensoviel von ihnen wie möglich.
Achtung : einige von ihnen sind unverwundbar. Seien Sie bloß zufrieden, wenn Sie sie vermeiden und achten Sie darauf, Ihre Munition nicht zu verschwenden.

FALLEN
Achten Sie auf die Saüretropfen, die Pfähle, die Flammen, die Stalaktiten und die tödlichen Fässer, die Ihre Reise verwirren könnten. All diese reizenden Dinge fallen von nirgendwoher. So werden Sie Ihre Reflexe beweisen müssen, indem Sie sie vermeiden.

BONUS-PUNKTE

Modulen	schweben in der Luft : es handelt sich um von der Erde geschickte Sonden, die Ihnen helfen werden. Verwechseln Sie sie nicht mit Ihren Feinden !!!
Die **Schilde**	schützen Sie vor besonderen Wurfgeschoßen...
Die **Glocken**	geben Ihnen zusätzliche Zeit, um Ihren Auftrag zu erledigen.
Die **Früchte**	geben Lebenspunkte.
Der **1UP** Bonus	gibt ein zusätzliches Leben.
Die **Diamanten**	erlaubt Ihnen, Waffen zu kaufen
Die **SB** Bonuse	geben zusätzliche "smart" Bomben.
Die **Schlüssel**	öffnen Türe und geheime Ausgänge. Vergessen Sie nicht, sie auf dem Wege zu sammeln, sonst könnten Sie, vor einem verschlossenen Tor stehen bleiben.

3- LADEANWEISUNGEN

ATARI ST :
Die Diskette A ins Laufwerk einlegen und den Computer einschalten.

AMIGA 500 & 2000 :
Die Diskette A ins Laufwerk einlegen und den Computer einschalten.

AMSTRAD CPC DISQUETTE :
Den Computer einschalten. Die Diskette ins Laufwerk einlegen. 'RUN"JIM' eintippen und <ENTER> drücken.

IBM PC & Kompatibeln (VGA Modus allein) :
Den Computer einschalten und den DOS laden. Die Diskette A ins Laufwerk einlegen. 'JIM' eintippen und <ENTER> drücken. Dann die Anweisungen am Bildschirm befolgen.

Kopie auf die Festplatte : Den Computer einschalten und den DOS laden. Die Diskette A ins Laufwerk einlegen. 'INSTALL' eintippen und <ENTER> drücken. Danach die Anweisungen am Bildschirm befolgen.

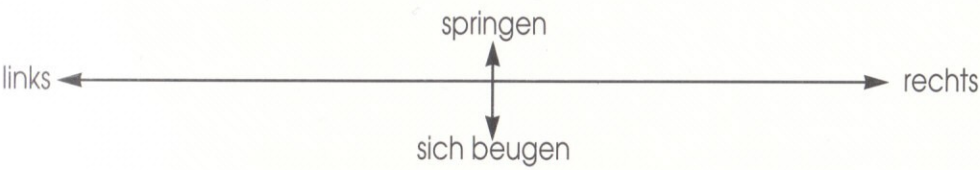
Wenn das Message "Not enough memory" erscheint, den Computer ausschalten. Eine Boot Diskette ins Laufwerk einlegen und den Computer wiedereinschalten (um die Boot Diskette zu schaffen, eine leere Diskette durch die Funktion **Format a: /s** formatieren).

N.B. : Für dieses Spiel empfehlen wir die Benützung eines AT 286, 386 oder 486, mit mindestens 640 K RAM.

4- HANDHABUNG

JOYSTICK

Den Joystick vor dem Start mit dem Computer verbinden. Nachsehen, daß er in der zentralen Position steht.



Schuß : Schußknopf (stetig gedrückt = smart bomb)

TASTATUR

Bewegung ← → ↑ ↓

Schuß Leertaste (stetig gedrückt = smart bomb)

FUNKTIONSTASTEN

P PAUSE

ESC VERLASSEN

5- DAS TEAM

URSPRÜNGLICHE IDEE .... Guillaume DUBAIL
Fernando VELEZ

PROGRAMMIERUNG

ST........ Alain BOISRAME

AMIGA .... Fernando VELEZ

CPC .... PHOENIX

ANIMATIONEN UND DESIGN .... Guillaume DUBAIL

PROJEKTMANAGER........ Christophe GOMEZ

MUSIC UND SOUND .... Chris HUELSBECK

HANDBUCH UND ÜBERSETZUNG .... Nathalie BERTRON

JIM POWER

in "Mutant Planet"

ISTRUZIONI IN ITALIANO

SOMMARIO

1- HALLEY CITY

2088

HALLEY CITY (ex Los Angeles)

JIM POWER è il capo dell'Unità Speciale da Combattimento per la Sicurezza del Presidente HALLEY (S.W.U.S.P.H.). Dotato di un'impareggiabile abilità di tiratore e dell'innato sesto senso che contraddistingue i più grandi detectives, è sicuramente il migliore della S.W.U.S.P.H.

Quella notte del 51 Gennaio, il Presidente Halley in persona piombò nel suo appartamento della 827a Avenue. Mai prima d'ora Jim aveva letto una tale disperazione sul quel volto, solitamente così calmo.

"Jim, sei l'unico che possa tirarci fuori da tutto questo..."

Sua figlia, la bellissima SAMANTHA, era appena stata rapita da VULKHOR, l'ignobile diavolo del PIANETA MUTANT... un pianeta della galassia EXORTOS, a 538 milioni di anni-luce da Halley City dove nessun terrestre aveva finora osato porre piede a causa dell'ostilità dei suoi abitanti e del suo paesaggio.

Grazie ai video nastri del sistema di telecamere a circuito chiuso, fu possibile ricostruire il rapimento: Samantha era sdraiata presso la piscina della enorme tenuta di Halley, nelle Hawaii. le sue 5 guardie del corpo erano li vicino, nel poligono di tiro, dove stavano portando avanti il loro addestramento quotidiano. Fu quello il momento scelto da Vulkhor: con la precisione di un uccello da preda, scese in picchiata sulla sua vittima e volo via tenendola strettamente fra gli artigli.

Vulkhor sa che Samantha è senza dubbio ciò che Halley ha di più caro in tutto l'universo. Lei è un ostaggio di prima classe per poter estorcere al Presidente l'ubicazione segreta della nuovissima arma il cui detentore potrebbe essere in grado di diventare Padrone dell'Universo. Halley, conscio dei disastri che una tale arma potrebbe causare se cadesse nelle mani di una persona malintenzionata, l'aveva nascosta in un posto di cui lui solo è a conoscenza. Conscio anche del fatto che i membri della sua famiglia potessero correre il rischio di un rapimento, aveva ingaggiato delle guardie del corpo per ognuno di essi. Questo, comunque, non era stato sufficiente...

La posta in gioco è spaventosa: si tratta delle vite di miliardi di Terrestri contro quella di Samantha. Vulkhor ha mandato un messaggio telepatico multisensoriale al Presidente Halley:

"Halley, hai 24 ore e non un secondo di più per rivelarmi il tuo segreto. Se non obbedirai nel tempo stabilito, mi prendero cura della tua amata Samantha... Una cosi bella ragazza... Sarebbe un peccato farne un mutante..."

Non cedere al ricatto. Trovarla al più presto possibile affinché non venga svelato il terribile segreto che ridurrebbe in schiavitù l'intero Universo. Solo un uomo potrebbe sconfiggere Vulkhor: il suo nome è jim power, l'uomo dalle mille risorse.

"Jim, in passato mi hai già dato prova della tua forza, del tuo coraggio, della tua astuzia e della tua abilità nel maneggiare le armi. Solo tu puoi aiutarmi. Fallo per me. Fallo per lei. Fallo per l'Umanità...

- Ma, Signor Presidente, come potrei coprire la distanza di 538 milioni di anni luce che ci separa da Exortos in sole 24 ore ?

- Il Professor IVAN LABHYBINE OSSUZHOV ha realizzato un nuovo modulo per il tele-trasporto astromagnetico. Il Professore ti darà anche delle mega-armi e si terrà in contatto con te per darti degli aiuti quando ne avrai bisogno. Andiamo."

Jim ha già superato missioni difficili e intricate, ma è ben lontano dall'immaginare cosa dovrà affrontare sul PIANETA MUTANT...

2- IL PIANETA MUTANT

ALLA SCOPERTA DEL PIANETA MUTANT

Nel corso del suo viaggio alla ricerca di Samantha, Jim Power dovrà affrontare miriadi di creature tra le più pericolose e sfuggire a trappole mortali... Per fare questo, dovrà superare parte del tragitto a piedi (3 livelli) e il resto per mezzo di un Jet-pack, un dispositivo volante super-potenziato (2 livelli).

5 livelli con incredibili animazioni e scrolling parallattico a 3 o 12 piani*.

5 eccezionali livelli composti da 50 schermi* ciascuno, con ambientazioni allo stesso tempo ostili ed affascinanti: una foresta impenetrabile, una strana città, buie caverne, un enorme cratere e un oceano senza fine.

LE ARMI

Per superare tutti i tuoi cattivi incontri, puoi usare 8 armi e 2 mega-armi, tra cui un fucile configurato per spari multipli e una eccezionale "smart-bomb".

* Indicazioni che variano a seconda del tipo di computer.

I NEMICI

Nel corso del viaggio, incapperai in mutanti, mostri, zombies, bestie feroci, avvoltoi, teschi, piante carnivore, ragni ed altre strane creature. Spazzane via quanti più possibile.

Stai attento però: alcuni di essi non potranno essere distrutti. Cerca quindi di evitarli senza sprecare munizioni.

LE TRAPPOLE

Attento alle gocce di acido, alle fiamme, ai pioli, alle stalattiti ed ai micidiali barili che possono ostacolarti. Tutti questi simpatici articoli possono piovere dal nulla: dovrai quindi mettere alla prova i tuoi riflessi per non essere colpito.

I BONUS

Moduli	fluttuano a mezz'aria: sono delle macchine mandate dalla terra per aiutarti nella tua missione. Non scambiarle per nemici!!!
Scuditi	proteggono da alcuni proiettili...
Orologi	ti danno più tempo per completare la missione
Frutta	aggiunge punti-energia
Bonus **1UP**	aggiunge una vita extra
Diamanti	aumentano il tuo potere di acquisto per comprare nuove armi
Bonus **SB**	aggiunge una "smart-bomb"
Chiavi	a prono porte e passaggi segreti. Non dimenticare di raccoglierle mentre procedi, altrimenti potresti fermarti davanti ad una porta chiusa.

3- CARICAMENTO

ATARI ST:

Inserire il disco nel drive ed accendere il computer.

AMIGA 500 & 2000:

Inserire il disco nel drive ed accendere il computer.

AMSTRAD CPC DISCO:

Accendere il computer. Inserire il dico nel drive. Digitare RUN"JIM e premere <ENTER>.

IBM PC & COMP. (Soltanto VGA):

Accendere il computer e caricare il DOS. Inserire il disco "JIM POWER A" nel drive. Digitare "JIM", premere <ENTER> e seguire le istruzioni sullo schermo.

Per installare JIM POWER sull'hard disk: accendere il computer e caricare il DOS. Inserire il disco "JIM POWER A" nel drive. Digitare 'INSTALL', premere <ENTER> e seguire le istruzioni sullo schermo.

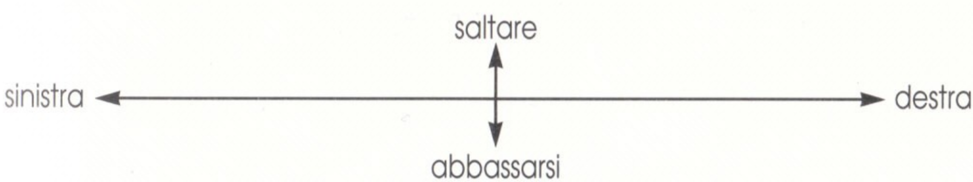
Se, dopo aver caricato JIM POWER, appare il messaggio "Not enough memory", accendere di nuovo il computer con un disco formatato (**Format a:/s**).

NB: E' raccomandato di utilizzare un AT 286 o 386 oppure 486, con una memoria di 640K minimo.

4- MANEGGIO

JOYSTICK

Conectare il Joystick prima di accendere il computer e assicurarsi che si trova in posizione centrale.



Tiro: pulsante di fuoco (smart bomb : mantenere premuto il pulsante)

TASTIERA

Movimenti ← → ↑ ↓

Tiro Barra spaziatrice (smart bomb: mantenere premuto il pulsante)

TASTI FUNZIONE

P PAUSA

ESC ABANDONO

5- AUTORI

IDEA DI ORIGINE.....Guillaume DUBAIL
Fernando Velez

VERSIONE ST.....Alain BOISRAME

VERSIONE AMIGA.....Fernando VELEZ

VERSIONE CPC.....PHOENIX

GRAFISMI ED ANIMAZIONI.....Guillaume DUBAIL

RESPONSABILI DEL PROGETTO.....Christophe GOMEZ

MUSICA ED EFFETTI SONORI.....Chris HUELSBECK

ISTRUZIONI.....Nathalie BERTRON

IMPRIMERIE EDGAR - 48 33 85 04